

1. DATOS BÁSICOS

Asignatura	Taller de diseño bidimensional
Titulación	Grado en Diseño
Escuela/ Facultad	Escuela de Arquitectura, Ingeniería y Diseño
Curso	Segundo
ECTS	6
Carácter	Básica
Idioma/s	Español
Modalidad	Presencial
Semestre	Semestre 1
Curso académico	2024-2025
Docente coordinador	Vicente Pérez Mora

2. PRESENTACIÓN

Introducción a los elementos conceptuales básicos del diseño bidimensional y a la práctica con herramientas básicas analógicas y digitales propias de los procesos de diseño. Metodología y gestión de la información previa a un proyecto. Aplicación y comprensión de los principios básicos del lenguaje visual, gráfico y compositivo: morfología, figuras básicas, estructuras, equilibrio, proporción, armonía, tipografía, composición, transformación, color, tratamiento de imagen, fotografía, retoque. Metodología de análisis e integración de los distintos elementos que intervienen en el proceso de diseño: dibujo, ilustración, texto y fotografía.

Este módulo forma al estudiante en las herramientas gráficas propias del diseño, desde las herramientas analógicas a las digitales. La formación es progresiva, desde la representación bidimensional a la tridimensional, además de en contenidos web y multimedia.

3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Competencias básicas:

- CB1: Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.
- CB2: Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.
- CB3: Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética
- CB4: Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- CB5: Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

Competencias transversales:

- CT2: Autoconfianza:
Capacidad para valorar nuestros propios resultados, rendimiento y capacidades con la convicción interna de que somos capaces de hacer las cosas y los retos que se nos plantean.
- CT3: Capacidad para adaptarse a nuevas situaciones:
Ser capaz de valorar y entender posiciones distintas, adaptando el enfoque propio a medida que la situación lo requiera.
- CT4: Capacidad de análisis y síntesis:
Ser capaz de descomponer situaciones complejas en sus partes constituyentes; también evaluar otras alternativas y perspectivas para encontrar soluciones óptimas. La síntesis busca reducir la complejidad con el fin de entenderla mejor y/o resolver problemas.
- CT8: Gestión de la información:
Capacidad para buscar, seleccionar, analizar e integrar información proveniente de fuentes diversas.
- CT13: Resolución de problemas:
Capacidad de encontrar solución a una cuestión confusa o a una situación complicada sin solución predefinida, que dificulte la consecución de un fin.
- CT18: Utilización de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC):
Capacidad para utilizar eficazmente las tecnologías de la información y las comunicaciones como herramienta para la búsqueda, procesamiento y almacenamiento de la información, así como para el desarrollo de habilidades comunicativas.

Competencias específicas:

- CE1. Aptitud para dominar la teoría del color y sus aplicaciones, así como el análisis y teoría de la forma y las leyes de la percepción visual.
- CE2. Capacidad para aplicar al diseño los conceptos de la geometría métrica, proyectiva y de los sistemas de representación espacial.
- CE3. Capacidad para utilizar técnicas de representación gráfica como instrumento de análisis, ideación, comunicación y expresión en el diseño.

- CE4. Capacidad para aplicar herramientas informáticas a la representación de objetos y espacios, tanto en dos como en tres dimensiones.
- CE7. Conocimiento de las teorías de la forma y la composición para crear diseños acorde a las necesidades y requerimientos de los usuarios, y que sean coherentes con la relación entre forma, función y el contexto en que puedan ser utilizados.

Resultados de aprendizaje:

- RA1. El estudiante deberá aprender a: Representar y analizar formas e imágenes representadas en proyección plana (bidimensional). Entendimiento de los principios básicos y aplicaciones del dibujo, color y diseño en dos dimensiones con especial atención a su relación con el comportamiento y respuesta humanos
- RA2. Dominar, aplicar y comprender los principios básicos del lenguaje visual, gráfico, compositivo y de organización y expresión.
- RA3. Dominar y desarrollar la gestión de la escala, tamaño y proporción de un diseño y su representación.
- RA4. Aplicar los principios de color y diseño a los diferentes proyectos de diseño.

En la tabla inferior se muestra la relación entre las competencias que se desarrollan en la asignatura y los resultados de aprendizaje que se persiguen:

Competencias	Resultados de aprendizaje
CB1, CB2, CB3, CB4, CB5	RA1. El estudiante deberá aprender a: Representar y analizar formas e imágenes representadas en proyección plana (bidimensional). Entendimiento de los principios básicos y aplicaciones del dibujo, color y diseño en dos dimensiones con especial atención a su relación con el comportamiento y respuesta humanos
CT2, CT3, CT4, CT8, CT13, CT18	RA2. Dominar, aplicar y comprender los principios básicos del lenguaje visual, gráfico, compositivo y de organización y expresión. RA3. Dominar y desarrollar la gestión de la escala, tamaño y proporción de un diseño y su representación.
CE1, CE2, CE3, CE4, CE7	RA4. Aplicar los principios de color y diseño a los diferentes proyectos de diseño.

4. CONTENIDOS

Unidad 1. Collage – Tema: Identidad

- Collage
- La composición
- Uso de materiales físicos y recursos digitales
- Referencias artísticas / diseño

Unidad 2. Ladrillos del diseño: el punto, la línea y el plano

- El punto
- La línea
- El plano
- Referencias artísticas / diseño
- Síntesis de la imagen/objeto/espacio

Unidad 3. Patrones – Ritmo, equilibrio y progresión

- Rejillas
- Técnicas de creación de patrones. Ritmo y equilibrio
- Creación de patrones. Progresión
- Reglas. Creaciones orgánicas y geométricas

Unidad 4. El color en las formas

- Color
- Matiz, saturación y brillo
- Paletas de color. Herramientas digitales
- El color en la identidad corporativa
- Referencias artísticas / diseño
- Sinestesias en los sentidos
- Visualización de la música

Unidad 5. Diseñadores de referencia

- Introducción
- Fundamentos de investigación
- Maquetación
- Publicación

Unidad 6. Diseño bidimensional en movimiento.

- Introducción a las técnicas narrativas y storyboard
- Algunas técnicas narrativas bidimensionales:
- Cartel
- Secuencias (serie fotográfica y cómic)
- Stopmotion
- Vídeo

Unidad 7. Packaging y branding

- Introducción al packaging y al branding
- Creación de planos e identificación de elementos en el packaging
- Trabajo con guías de estilo
- Aplicaciones y mock-ups

Unidad 8. Diseño y comunicación

- Introducción
- Formatos
- El cartel y medios analógicos
- Internet y redes sociales
- Publicación

Unidad 9. Visualización de datos

- Diseño de la información
- Comprensión, preparación y visualización de los datos

METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

A continuación, se indican los tipos de metodologías de enseñanza-aprendizaje que se aplicarán:

- Clase magistral.
- Aprendizaje Basado en Problemas (ABP).
- Aprendizaje Basado en Proyectos (PBS).
- Aprendizaje basado en enseñanzas de taller.

5. ACTIVIDADES FORMATIVAS

A continuación, se identifican los tipos de actividades formativas que se realizarán y la dedicación en horas del estudiante a cada una de ellas:

Modalidad presencial:

Actividad formativa	Número de horas
Asistencia y participación activa en las actividades	12,5h (presenciales)
Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas	50h (20% presenciales)
Exposición de trabajos	12,5h (presenciales)
Trabajo en grupo de carácter integrador	12,5h (no presenciales)
Investigaciones y proyectos	12,5h (no presenciales)
Trabajo autónomo	25h (no presenciales)
Tutoría, seguimiento académico y evaluación	25h (presenciales)
TOTAL	150 h

7. EVALUACIÓN

A continuación, se relacionan los sistemas de evaluación, así como su peso sobre la calificación total de la asignatura:

Modalidad presencial:

Sistema de evaluación	Peso
Entrega de y/o presentación de trabajos	100 %

En el Campus Virtual, cuando accedas a la asignatura, podrás consultar en detalle las actividades de evaluación que debes realizar, así como las fechas de entrega y los procedimientos de evaluación de cada una de ellas.

7.1. Convocatoria ordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás superar la calificación 5 en el cómputo ponderado de todas las actividades de curso, debiendo obtener en todo caso al menos, eso sí, una calificación de 3,5 puntos en el trabajo realizado en aula correspondiente a la actividad 1 (y de estos 3,5 puntos al menos 1,75 en cada parte teoría/ práctica)

Se valorará:

- La capacidad de organizar y planificar el trabajo de forma eficiente.
- La capacidad de recoger información significativa, analizarla, sintetizar y gestionarla adecuadamente.
- Los recursos para solucionar problemas y tomar decisiones que correspondan a los objetivos del trabajo.
- La demostración de una capacidad crítica.
- La correcta asimilación de conocimientos y recursos presentados en el aula.
- El interés, trabajo y esfuerzo del alumno en el desarrollo del trabajo planteado.

7.2. Convocatoria extraordinaria

Para superar la asignatura convocatoria extraordinaria deberás superar la calificación 5 en el cómputo ponderado de todas las actividades del curso. Las actividades 2 a 7 con calificación superior a 5 en convocatoria ordinaria no precisarán ser repetidas, pero contribuirán al cómputo ponderado con las actividades que efectivamente se repitan en convocatoria extraordinaria.

Se valorará:

- La capacidad de organizar y planificar el trabajo de forma eficiente.
- La capacidad de recoger información significativa, analizarla, sintetizar y gestionarla adecuadamente.
- Los recursos para solucionar problemas y tomar decisiones que correspondan a los objetivos del trabajo.
- La demostración de una capacidad crítica.
- La correcta asimilación de conocimientos y recursos presentados en el aula.
- El interés, trabajo y esfuerzo del alumno en el desarrollo del trabajo planteado.

8. CRONOGRAMA

En este apartado se indica el cronograma con fechas de entrega de actividades evaluables de la asignatura:

Actividades evaluables	Fecha
Actividad 1	Sem 1 – Sem 2
Actividad 2	Sem 3 – Sem 4
Actividad 3	Sem 5 – Sem 6
Actividad 4	Sem 7
Actividad 5	Sem 8 – Sem 9
Actividad 6	Sem 10 – Sem 12
Actividad 7	Sem 13 – Sem 14
Actividad 8	Sem 15 – Sem 16
Actividad 9	Sem 17 – Sem 18
Actividad 10	A realizar en la última semana del cuatrimestre (recopilación de trabajos)

Este cronograma podrá sufrir modificaciones por razones logísticas de las actividades. Cualquier modificación será notificada al estudiante en tiempo y forma.

9. BIBLIOGRAFÍA

A continuación, se indica bibliografía recomendada:

- Arnheim, R., & Balseiro, M. L. (2008). Arte y percepción visual: psicología del ojo creador: : nueva versión (2a. ed., 4a. reimp.). Alianza

- Bhaskaran, L. (2003). Size matters: Effective graphic design for large amounts of information. Rotovision.
- Fischer, J. (2009). Papel Pintado | Papel de Pared: Wallpaper. Editorial H.F. Ullmann
- Hampshire, M., Stephenson, K., & Guiu Navarro, S. (2008). Packaging : cómo diseñar envases para un público concreto. Index Books.
- Heller, E., & Chamorro Mielke, J. (2015). Psicología del color: cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón (1ª edición). Editorial Gustavo Gili.
- Hofmann, A. (1998). *Manual de diseño gráfico. Formas, síntesis, aplicaciones*. Ediciones G. Gil
- Jute. A. (1998). Retículas: la estructura del diseño gráfico. Index Book.
- Kandinsky, Vasili Vasilievich. (2015). Punto Y Línea Sobre El Plano: Contribución Al Análisis De Los Elementos Pictóricos. Paidós.
- Lima, M. (2014). The book of trees: visualizing branches of knowledge (First edition.). Princeton Architectural Press.
- Lima, M. (2011). Visual complexity: mapping patterns of information. Princeton Architectural Press.
- Lupton, E., & Marcos, Á. (2019). El diseño como storytelling. Gustavo Gili.
- Lupton, E., & Phillips, J. C. (2009). Diseño gráfico: nuevos fundamentos. Gustavo Gili.
- Samara, T. (2004). Diseñar Con y Sin Reticula. Editorial Gustavo Gili.
- Serrats, M., & Asensio, P. (2007). Packaging: los mejores diseños. Reditar.
- Swann, A. (2004). Bases del diseño gráfico. Editorial Gustavo Gili.
- Wick, Rainer. (1986). La Pedagogía De La Bauhaus. Alianza.

UNIDAD DE ORIENTACIÓN EDUCATIVA Y DIVERSIDAD

Desde la Unidad de Orientación Educativa y Diversidad (ODI) ofrecemos acompañamiento a nuestros estudiantes a lo largo de su vida universitaria para ayudarles a alcanzar sus logros académicos. Otros de los pilares de nuestra actuación son la inclusión del estudiante con necesidades específicas de apoyo educativo, la accesibilidad universal en los distintos campus de la universidad y la equiparación de oportunidades.

Desde esta Unidad se ofrece a los estudiantes:

1. Acompañamiento y seguimiento mediante la realización de asesorías y planes personalizados a estudiantes que necesitan mejorar su rendimiento académico.
2. En materia de atención a la diversidad, se realizan ajustes curriculares no significativos, es decir, a nivel de metodología y evaluación, en aquellos alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo persiguiendo con ello una equidad de oportunidades para todos los estudiantes.
3. Ofrecemos a los estudiantes diferentes recursos formativos extracurriculares para desarrollar diversas competencias que les enriquecerán en su desarrollo personal y profesional.
4. Orientación vocacional mediante la dotación de herramientas y asesorías a estudiantes con dudas vocacionales o que creen que se han equivocado en la elección de la titulación.

Los estudiantes que necesiten apoyo educativo pueden escribirnos a:

orientacioneducativa@universidadeuropea.es

10. ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN

¡Tú opinión importa!

La Universidad Europea te anima a participar en las encuestas de satisfacción para detectar puntos fuertes y áreas de mejora sobre el profesorado, la titulación y el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las encuestas estarán disponibles en el espacio de encuestas de tu campus virtual o a través de tu correo electrónico.

Tu valoración es necesaria para mejorar la calidad de la titulación.

Muchas gracias por tu participación.